GeraçãoTEC – Desenvolvimento de Software em Java
Prof. Juliano Lucas Gonçalves

Avaliação III – Vetores

- Os exercícios devem ser feitos no visualg;
- Pode ser feita consulta ao material usado nas aulas;
- Horário: 19:00 as 22:00;
- Criar uma pasta com o seu nome e salvar os 4 exercícios dentro da pasta.
- Assim que terminar de resolver os exercícios chamar o professor para conferir os resultados
- Os conceitos serão atribuídos conforme o número de questões corretas, por exemplo:

Insuficiente – nenhuma ou apenas uma questão.
Suficiente – Duas questões
Proficiente – Três questões
Excelente – Quatro questões

1) Construir um programa que leia um Vetor A de 4 elementos CARACTERE, um Vetor B de 5 elementos CARACTERE e um vetor C de 3 elementos CARACTERE. O programa deve, então, criar um Vetor D cujo total de elementos é a soma dos tamanhos de A e B, ou seja, 12 elementos. Preencher o Vetor D com os elementos de A, B e C respectivamente.

2) Elaborar um programa que leia um Vetor C com 10 elementos reais e positivos. Construir um Vetor RESPOSTA em que cada elemento deve ser o valor negativo do correspondente em C. Exemplo: Quando C[2] for 5, RESPOSTA[2] deve ser -5. Exibir o vetor C e o vetor RESPOSTA na tela.

3) Elaborar um programa faça um cadastro de 10 pessoas com as seguintes informações: Nome, sexo e o time de futebol para qual torce. Faça um menu que permita ao usuário fazer uma busca pelas seguintes opções:

   1. Sexo da pessoa -> deve mostrar o nome da pessoa e o seu time de futebol.
   2. Time de futebol para qual torce -> deve mostrar o nome da pessoa e o seu sexo.
   0. Sair do programa

4) Construir um programa que leia um Vetor A de inteiros de dimensão 50. Ao final do programa, informar a quantidade de valores pares e de valores ímpares existentes no referido Vetor. Apresentar também a percentagem de números pares e impares em relação ao total de elementos do vetor.